

Eduardo Viana da Silva
Universidade da Califórnia Santa Barbara

Atividades com Objetos das Lojas de 1 dólar (Activities with Dollar Store Items)

- **Objetivo:** Demonstrar uma variedade de atividades para as aulas de português como língua estrangeira que utilizam objetos das Lojas de 1 Dólar. A maior parte destas atividades não exigem nenhuma preparação prévia e tornam as aulas mais interativas, quebrando a monotonia de utilizar atividades exclusivamente do livro.

Objetos

Aplicações na Sala-de-Aula



Mata-moscas – São úteis para competições em grupo. O instrutor pode dividir a turma em dois grupos e pedir para que cada grupo participe com um voluntário no quadro-negro. O professor deve escrever no quadro duas possibilidades de respostas para as perguntas a serem feitas. Por exemplo: por vs para; o aluno (voluntário) deve bater com o mata-moscas na resposta que pensa ser a correta. Por exemplo, se o professor diz: Eu trabalho _____ a universidade; os alunos devem bater na palavra para como o mata-moscas, o que bater primeiro na palavra ganha 1 ponto para o grupo.

Sugestões: Pedir para os estudantes darem um nome para os grupos. Por exemplo; “Bons de bola” contra “Pernas-de-Pau”, etc... É também importante mudar os voluntários com uma certa frequência. Uma ideia é pedir ao estudante que está no quadro escolha o próximo voluntário.

Se você utiliza o livro *Ponto de Encontro*, você pode adaptar alguns exercícios do livro para esta atividade. Por exemplo, ser e estar (lição 2), por e para/pelo e pela (lição 3, 6 e 11), saber e conhecer (lição 5), ou qualquer atividade onde haja duas opções para resposta.



Bola – Pode ser usada em atividades em grupo e para revisão de tarefas. Pode ser utilizada em dinâmicas de grupo, onde os alunos fazem um círculo e passam a bola para outro aluno dentro do círculo. Por exemplo, ao tratar da rotina diária, um aluno pode passar a bola para outro em um círculo e fazer uma pergunta.

Exemplo: Aluna A – Peter, você vai jantar fora neste fim de semana?

Aluno B (Peter) – Sim, eu vou comer comida mexicana no Restaurante Los Arroyos.
A comida lá é muito gostosa!



Post-it – Pode ser também papel reciclado cortado em quadrados ou tiras. Pode ser utilizado para uma série de atividades envolvendo a produção escrita dos alunos. Por exemplo; o instrutor pode pedir para os alunos escreverem três presentes de aniversário que gostariam de receber (ex: um carro, um relógio e uma viagem para Paris). Logo após, o instrutor pede para os alunos circularem na sala e compararem os seus presentes dos sonhos com os de outros alunos.

Papéis reciclados (*scrap paper*) funcionam também para revisão de vocabulário. Por exemplo, ao ler um texto, o instrutor pede aos alunos que escrevam as palavras que não entendem em um pedaço de papel (uma palavra por papel). Logo após, os estudantes trabalham em grupos de 3 ou 4 alunos e tentam explicar o significado das palavras escritas pelos membros do grupo.

Outra possibilidade é pedir para que os alunos escrevam um pergunta ou frase nos pedaços de papéis baseado no ponto gramatical aprendido em sala. Por exemplo; o instrutor pede para os alunos escreverem 3 coisas que eles faziam quando eram pequenos. (Ex: Eu brigava muito com a minha irmã). Logo após, o instrutor pede que os alunos misturem os papéis e tentem encontrar a pessoa que escreveu a anotação fazendo perguntas (sem mostrar o papel). Por exemplo:
Estudante A – Oi Mary, você brigava muito com a sua irmã?



Dados – Além de serem úteis em jogos, os dados servem também para decidir quem vai começar a falar em um determinado grupo, quem será o “voluntário”, quem começará a leitura no grupo, etc... Uma outra possibilidade é a de se fazer revisões gramaticais. Por exemplo; o instrutor escreve no quadro 6 pontos gramaticais (ex: 1 – muito/muita 2 – ser/ estar 3 – cantava/ cantei 4 – Ver/Vir 5- Saber/Conhecer 6 – Há/Faz). Os alunos dividem-se em grupos com 6 participantes, cada um recebe um número de 1 a 6. O instrutor rola o dado e o número que cair corresponde ao estudante que deverá explicar o ponto gramatical para o grupo.

Uma outra atividade baseada no modelo acima é com temas para conversação. O professor pode escrever 6 perguntas numeradas de 1 a 6 no quadro-negro e dividir a sala em pares ou grupos de 3 ou 4 alunos. Cada grupo deve rolar os dados para então começar a conversação. Modelos de perguntas baseado no ensino de horas (Lição Preliminar do livro *Ponto de Encontro*):

- 1 – A que horas vocês se levantam?
- 2 – A que horas vocês jantam?
- 3 - Quando termina a sua última aula?
- 4 – Vocês sempre chegam em ponto para as aulas?
- 5 – Vocês estudam à noite? A que horas?
- 6 – Qual é a sua hora favorita do dia?



Campainhas de Hotel – Funcionam muito bem em competições. Por exemplo, para revisar o material para uma prova, o instrutor pode dividir a turma em dois grupos e cada grupo pode ter o seu representante. As perguntas podem ser divididas em categorias (vocabulário, gramática, cultura, etc...). Também pode-se dar a opção de pontos – perguntas que valem 20 pontos, 30 pontos e 50 pontos. Os alunos podem escolher qual tipo de pergunta que querem responder. À medida que a atividade se desenvolve, o instrutor anota a pontuação de cada grupo no quadro. Ao final, o grupo vencedor ganha algum tipo de brinde (chocolates, balas, etc...). Esta atividade é baseada em programas de televisão como Jeopardy ou programas de variedades (Silvio Santos, etc...). Para eliminar o tempo de preparação, os próprios alunos poderiam preparar as perguntas nas diversas categorias como tarefa de casa ou durante a sala-de-aula.



Cronômetros – Funcionam muitas vezes como um fator de concentração. Por exemplo, o instrutor pode pedir para os alunos fazerem um *brainstorming* (chuva de ideias) para uma redação e dar 4 minutos de tempo. Desta maneira, os alunos centralizam as suas atenções, já que estão sendo cronometrados. Os cronômetros podem ser utilizados em atividades de redação, de leitura, de vocabulário, entre outras.

Uma atividade que parece dar bons resultados é o tipo batata-quente. Por exemplo, o instrutor pede que os alunos respondam a uma pergunta (ex. Diga o nome de uma fruta que começa com a letra – m) O cronômetro é então acionado em 20 segundos (por exemplo). Os alunos, em um círculo, passam o cronômetro de um para o outro até que comece a apitar. O aluno que estiver com o cronômetro na mão deve responder a pergunta do professor.

Comentário Final: Em minha experiência de sala-de-aula com ESL (*English as a Second Language*) e com português, os objetos acima ajudam a tornar a aula mais dinâmica, aumentando a interação entre os estudantes, a participação em sala e incentivando a comunicação. No entanto, isto não significa que toda a aula deva girar em torno de atividades divertidas, mas busco sim tornar as aulas mais dinâmicas. Em geral, utilizo, ao menos, uma atividade interativa (como as descritas anteriormente) por aula.

O investimento na compra dos objetos é relativamente pequeno, com uns 10 ou 15 dólares é possível comprar todo o material necessário, uns 4 ou 5 cronômetros, umas 3 bolas, 2 mata-moscas, 4 ou 5 dados, etc... Tudo depende do número de alunos.

Ficariamos muito gratos se você pudesse compartilhar alguma de suas ideias para atividades conosco. Basta entrar no wiki: www.espacople.wikispaces.com e escolher onde você gostaria de promover a sua atividade. Todas as ideias são bem-vindas e válidas. Para adicionar o seu arquivo no wiki basta selecionar *edit* no canto direito superior da tela. Obrigado.

Ps. Não esqueça de colocar seu nome e a sua instituição de ensino, caso tenha alguma filiação com escolas ou universidades. Se você tiver alguma dúvida ou comentário sobre as atividades acima, pode entrar em contato comigo através do email: eduardodasilva@umail.ucsb.edu